

## JAK GRAĆ?

- Pierwszy gracz, któremu uda się zagrać swoją ostatnią kartę zostaje zwycięzcą,
- Każdy gracz, w swojej turze, musi podjąć próbę zagrania jednej ze swoich kart w odpowiednim miejscu,
- Jeśli graczowi się to nie uda, odrzuca tę kartę i dobiera nową.



### Możliwe miejsca umieszczenia karty:

W tym przykładzie, występuje pięć  
możliwych miejsc, w jakie można  
zagrać kartę "Człowiek".



## Zawartość

110 kart z nazwą zwierzęcia oraz jego ilustracją. Na rewersie przedstawione są te same informacje wraz z charakterystyką zwierzęcia.

1 Nazwa zwyczajowa

2 Nazwa naukowa

3 Ilustracja

4 Rodzina

Stopień zagrożenia wyginięciem tego gatunku

(jeśli nie ma wskaźnika oznacza to, że nie ma odpowiedniej ilości danych, aby go oszacować).

6 Charakterystyki



Przód kart



Tył kart strona  
"charakterystyki"

## Rodziny zwierząt



**Płazy**



**Ssaki morskie**



**Pajęczaki**



**Skorupiaki**



**Mięczaki**



**Ptaki**



**Owady**



**Ryby**



**Ssaki**



**Gady**

## Szczegóły dotyczące charakterystyk

Średni rozmiar: jest to średni rozmiar zwierzęcia nie wliczając w to ogona.

W przypadku gadów ogon jest brany pod uwagę. Ptaki mierzone są od stóp do czubka głowy, a nie przez rozpiętość ich skrzydeł. Wymiary podane są w centymetrach (cm) oraz metrach (m).



Średnia waga: jest to średnia waga zwierzęcia, podana w gramach (g), kilogramach (kg) i tonach (t).



Średnia długość życia: jest to średnia długość życia zwierzęcia, wyrażona w dniach, miesiącach i latach.



## Cel gry

Bycie jedynym graczem, który prawidłowo zagra wszystkie swoje karty pozbywając się ich.

## Przygotowanie

**1** Gracze wybierają, która charakterystyka w grze będzie rozgrywana: rozmiar, waga czy długość życia.

**2** Każdy gracz otrzymuje cztery karty i kładzie je przed sobą. Graczom nie wolno spoglądać na tylną stronę karty z "charakterystykami". Kiedy wszyscy zaznajomią się już grą, można rozdać więc niż po 4 karty.

**3** Talia pozostałych kart umieszczana jest na stole stroną z "charakterystykami" ku dołowi (niewidoczne).

**4** Na środku stołu należy mieścić pierwszą kartę z talii (będzie ona od tej pory nazywana kartą początkową), odwracając ją stroną z "charakterystykami" ku górze (widoczne). Rozpoczyna ona linię kart, jaką tworzyć będą gracze zagrywając swoje karty.

**5** Można rozpocząć rozgrywkę!

arty

ana:

nie  
yscy

ona

opory  
ami"  
acze



**1** Pierwszy gracz

**4** Talia kart

**2** Obszar gry

**5** Karty rozdane graczom

**3** Karta początkowa



## Opis rozgrywki

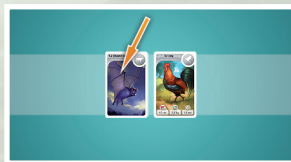
Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz musi zagrać jedną ze swoich kart obok karty początkowej:

- Jeśli gracz uważa, że "charakterystyka" zwierzęcia na jego karcie jest mniejsza od "charakterystyki" zwierzęcia na karcie początkowej, zagrywa swoją kartę po lewej stronie karty początkowej.
- Jeśli gracz uważa, że "charakterystyka" zwierzęcia na jego karcie jest większa od "charakterystyki" zwierzęcia na karcie początkowej, zagrywa swoją kartę po prawej stronie karty początkowej.

Po zagraniu karty, gracz odsłania ją tak, aby pokazać jej "charakterystyki" w celu sprawdzenia czy ich wartość odpowiada pozycji, jaką zajmuje w linii kart:

- Jeśli karta została zagrana prawidłowo, pozostaje tam, stroną "charakterystyk" ku górze (widoczne).
- Jeśli karta została zagrana nieprawidłowo, zwracana jest do pudełka. Gracz musi dobrać wierzchnią kartę z talii i umieścić ją przed sobą, stroną "charakterystyk" ku dołowi (niewidoczne), obok pozostałych swoich kart.

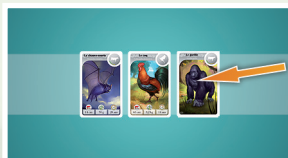
**Tura pierwszego gracza:**



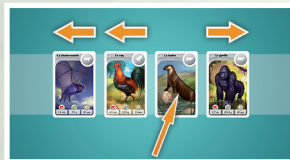
W turze drugiego gracza (po lewo od pierwszego gracza):

- Jeśli pierwszy gracz prawidłowo zagrał swoją kartę, drugi może teraz wybrać pomiędzy trzema miejscami, gdzie umieści swoją kartę: na lewo od dwóch zagranych już kart, na prawo, lub pomiędzy nimi.
- Jeśli pierwszy gracz nie zagrał swojej karty prawidłowo, drugi gracz ma do wyboru tylko dwa miejsca (na prawo, bądź na lewo od karty początkowej).
- Jeśli drugi gracz prawidłowo umieści swoją kartę, pozostaje ona na miejscu, stroną z "charakterystykami" ku górze (widoczne). Karty tworzące linię należy układać w taki sposób, aby pozostawiać między nimi miejsce na nową kartę.

### Tura drugiego gracza:



### Tura trzeciego gracza:



Następuje teraz tura trzeciego gracza.

- Jeśli dwaj poprzedni gracze prawidłowo zegrali swoje karty, gracz ma teraz wybór pomiędzy czterema miejscami.
- I tak dalej...

## Koniec gry i zwycięstwo

Jeśli gracz jest jedynym, któremu udało się prawidłowo zagrać swoją ostatnią kartę w trakcie rundy, ten gracz natychmiast wygrywa. Jeśli kilku graczy prawidłowo zagra swoje ostatnie karty w trakcie tej samej rundy, pozostają w grze, a wszyscy inni gracze zostają wyeliminowani. Każdy z pozostałych graczy dobiera po jednej karcie z talii, a rozgrywka jest kontynuowana do momentu, w którym tylko jeden gracz w rundzie zagra swoją ostatnią kartę prawidłowo.

## Sytuacja wyjątkowa

W trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że gracz będzie zmuszony zagrać kartę z taką samą wartością «charakterystyki», jak karta znajdująca się już w linii. W takim przypadku, gracz umieszcza swoją kartę po dowolnej stronie tej karty.



## Podziękowania:

Autor: Frédéric Henry  
Ilustracje: Nicolas Fructus & Xavier Collette  
Poszukiwania encyklopedyczne: Guillaume Blossier  
Tłumaczenie: Remigiusz Bajor

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o. ul. Matejki 6 - 80-232 Gdańsk  
©Asmodee/Bombyx 2012 – Wszelkie prawa zastrzeżone.